

# TRAVAUX NUMERIQUES

CYCLE 4

Projet mené par : Maxime AZARD, Jessy FENET.

Collège Le Grand Champ,  
Pont-de-Chéruy (38).

Inspecteur référent : Jérôme CARGNELUTTI.

Pratiques pédagogiques innovantes s'appuyant sur les  
ressources institutionnelles et sur les outils mis à disposition  
par les collectivités.

# LE PROJET

L'expérimentation a consisté en la création et l'utilisation de Parcours pédagogiques sur l'ENT OZE dans les matières mathématiques et physique-chimie ainsi que de parcours sur tactileo via l'ENT et les ressources du GAR.

Nous avons axé notre travail sur l'apport de ces parcours pour les élèves que nous avons en charge dans nos matières respectives, et notamment pour ceux en difficultés.

# ACTEURS

Classe de 3<sup>ème</sup>

# EFFETS OBSERVES

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Autonomie développée.
- Auto-évaluation.
- Persévérance dans leur travail (ils n'hésitent pas à faire et refaire les exercices interactifs pour améliorer leur score !).
- Possibilité supplémentaire de progresser.
- Suivi individualisé de leurs résultats.
- Aspect ludique de certaines activités -> plus attractif.
- Facilité d'utilisation en «ritualisant» les activités dans les parcours.

# LES OBJECTIFS

L'expérimentation est basée sur l'apport des ressources (BRNE, ...) et outils numériques (ENT, ...) dans le cadre de nos disciplines (mathématiques et physique-chimie). L'expérimentation a consisté à utiliser et développer des outils numériques pour retravailler des notions vues en classe et faciliter l'assimilation des notions étudiées à distance en construisant des Parcours pédagogiques pour les élèves sur l'ENT OZE.

L'intérêt est de pouvoir différencier le travail à travers l'ENT qui est un outil que les élèves savent déjà en partie utiliser, ce qui permet de développer leur autonomie, retravailler des notions pour mieux réussir.

Diversification des supports qui permet de capter le plus possible d'élèves.

Suivi des résultats individuels pour revenir sur des points précis en classe.  
Suivi des résultats collectifs à certains types d'exercices ciblés afin de retravailler éventuellement certaines notions.  
Parcours modulables dans le temps.  
Mise en place d'évaluations diagnostiques.

Suivi du travail des élèves facilité grâce à l'outil de suivi présent dans ces parcours.  
Mise en place d'un complément des cours dispensés en classe.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

PROJET



# BILAN D'EXPERIMENTATION PIX AU COLLEGE JEAN FERRAT - ELEVES DE 4E

CYCLE 4

Projet mené par :

Collège Jean Ferrat,  
Salaise-sur-Sanne (38).

Inspecteur référent :

Pratiques pédagogiques innovantes s'appuyant sur les  
ressources institutionnelles et sur les outils mis à disposition  
par les collectivités.

# LE PROJET

Dans le cadre de la semaine d'actions pédagogiques en décembre 2019, la totalité des élèves de 4e (hors absents) du collège Jean Ferrat à Salaise-sur-Sanne ont pu réaliser une séance d'initiation à PIX d'une durée de 2 heures. Chaque classe a été divisée en deux et répartie dans deux salles de technologie mitoyennes afin que chaque élève ait accès à un ordinateur

# LES OBJECTIFS

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 2.1 Interagir
- 3.4 Programmer
- 4.1 Sécuriser l'environnement numérique de travail
- 5.2 Construire un environnement numérique de travail

## ACTEURS

160 élèves / 4ème

## EFFETS OBSERVES

### SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Le travail sur PIX semble intéresser les élèves même sans préparation au préalable. Les intitulés des compétences ne sont pas forcément très clairs aux yeux des élèves et il convient de leur en expliquer les grandes lignes, éventuellement les sujets traités.
- Remarquons également que la durée de réalisation d'une compétence peut excéder les 50 minutes ce qui présente des difficultés notables d'exécution au sein d'un établissement scolaire. Il est heureusement possible de poursuivre un travail entamé sur une compétence après le cours.

### SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

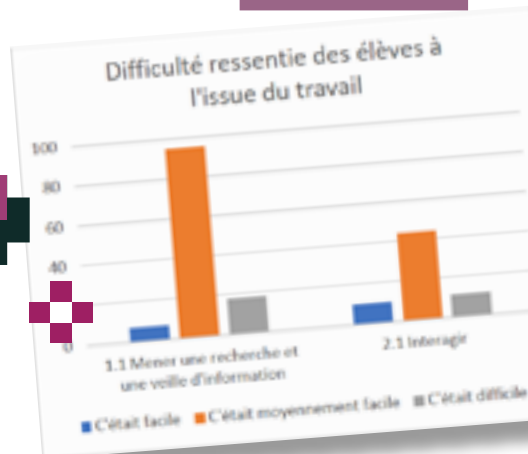
L'utilisation des parcours proposés par PIX Orga sera la prochaine étape dans la poursuite du travail sur les compétences numériques car elle permettra notamment d'élargir l'utilisation de PIX à l'ensemble des enseignants. Cela permettra également de réaliser une analyse plus fine des acquis des élèves.

Nombre de fois qu'une compétence a été réalisée

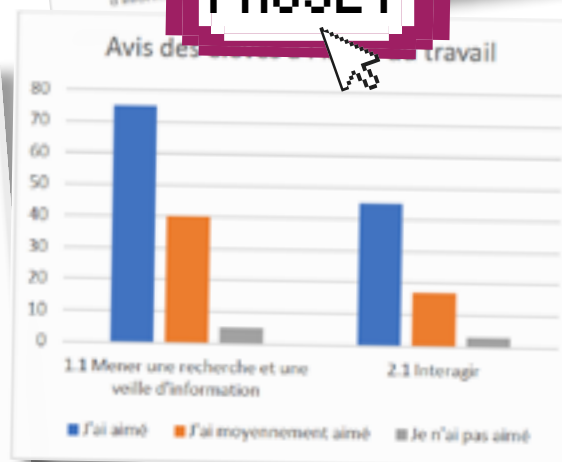


PROJET

Difficulté ressentie des élèves à l'issue du travail



Avis des élèves sur le travail



# BILAN D'EXPERIMENTATION PIX AU COLLEGE CRUSSOL A SAINT PERAY - ELEVES DE 4E

CYCLE 4

Projet mené par :

Collège de Crussol,  
Saint Péray (07)

Inspecteur référent :

Pratiques pédagogiques innovantes s'appuyant sur les  
ressources institutionnelles et sur les outils mis à disposition  
par les collectivités.

# LE PROJET

Pix a été présenté aux enseignants en conseil pédagogique en début d'année 2020. A l'issue de cette réunion, les enseignants devaient se créer un compte sur Pix et tester la plateforme. Ils devaient également proposer deux compétences qui selon eux pourraient être testées par les élèves.

## ACTEURS

60 élèves / 4<sup>ème</sup>

## EFFETS OBSERVES

### SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- Les élèves ont trouvé globalement le parcours facile. Cela leur a permis de se mettre en confiance et de se familiariser avec l'outil. Ils ont apprécié que le parcours proposé ne dure que 15 min au maximum et qu'ils puissent le commencer, arrêter et reprendre quand ils le souhaitent.
- Ce qui les a déroutés c'est qu'ils n'ont pas eu forcément les mêmes questions, au même moment. D'où l'importance de leur dire que Pix s'adapte à leur niveau au fur et à mesure des réponses.

# LES OBJECTIFS

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données
- 1.3 Traiter des données
- 2.1 Partager et publier
- 3.1 Développer des documents textuels
- 3.3 Adapter des documents à leur finalité
- 4.1 Sécuriser l'environnement numérique de travail

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

L'expérimentation auprès des élèves s'est faite pendant la période de confinement. Et ce fut, je dois dire, difficile à mettre en place sans avoir pu communiquer en présentiel auprès des élèves.

Nous avons rencontré des erreurs au niveau de l'identification. En effet, certains élèves ne suivent pas la procédure d'inscription et « se jettent » sur le site PIX sans avoir lu les consignes. Nous avons donc des élèves qui sont rentrés dans Pix avec leur adresse mail.

Il est d'important d'initier les élèves en classe afin d'éviter ces problèmes d'identification, de connexion internet et d'envoi des résultats.

PROJET

# BILAN D'EXPERIMENTATION PIX : SEME, 2NDE ET 1ERE

CYCLE 4/  
TERMINAL

Projet mené par : Emmanuel GAUNARD.

Collège Flavius Vaussevat - Allevard  
Collège Joseph Fontanet  
Collège René Long - Alby-sur-Chéran  
Collège Seignobos - Chabeuil  
Lycée polyvalent Marlioz - Aix-les-Bains  
Lycée Madame de Staël - Saint-Julien-en-Genevois  
Lycée Professionnel François Dolto - Le Fontanil  
Cornillon.

Inspecteur référent : Pierre-Yves PEPIN

Pratiques pédagogiques innovantes s'appuyant sur les ressources institutionnelles et sur les outils mis à disposition par les collectivités.

# LE PROJET

Le groupe technique académique de politique documentaire est composé de huit professeurs documentalistes, affectés dans les collèges et lycées de l'académie. Le travail prévu cette année était centré sur la mise en place de PIX.

# LES OBJECTIFS

Mener une recherche et une veille d'information » du Cadre de Référence des Compétences Numériques, ceci dans une procédure classique de test - retest : réalisation d'un test diagnostique, apprentissages des élèves et enfin nouveau test pour quantifier les progrès.

## ACTEURS

191 5ème / 139 2nd - 1ère

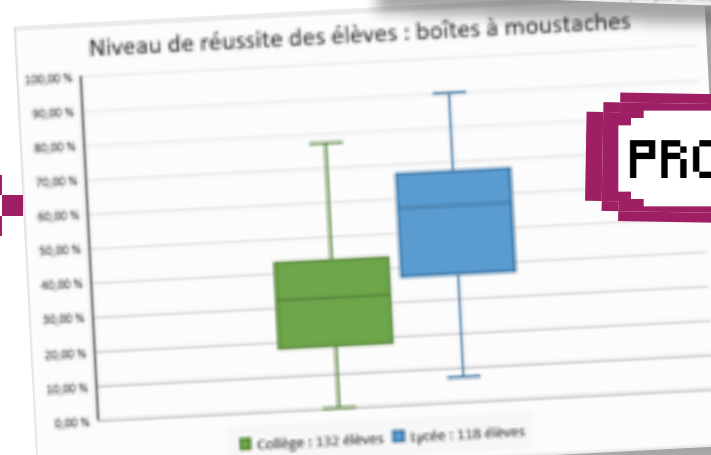
## EFFETS OBSERVES

### SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- La dernière représentation graphique, montre que l'élève acquiert déjà par lui-même et par les enseignements actuels de nouvelles connaissances et compétences autour du numérique en 3 ans. Ceci est à mettre en corrélation avec la rapidité d'exécution de la tâche : lecture de la consigne, compréhension du sujet. En effet, la durée de réalisation des épreuves en 5e semble être plus importante que celle en 2nde.
- Afin de ne pas mettre les élèves en situation d'échec face à des questions trop difficiles, il semble pertinent de faire démarrer le travail des compétences numériques de manière très progressive à partir de la classe de 5ème. \*
- Un très grand nombre d'élèves en collège obtiennent un pourcentage de réussite inférieur à 50 % et ont besoin de renforcer leurs compétences numériques. La proportion est moindre en lycée mais reste malgré tout marquée.

### SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

L'accompagnement par les enseignants semble donc primordial dès le début du cycle 4 pour amener davantage d'élèves à mieux maîtriser les compétences numériques. L'accompagnement en cycle terminal prend tout son sens également pour poursuivre le travail de renforcement du niveau de chacun d'eux.



PROJET



# CUIDER LES APPRENTISSAGES AVEC UN ENT

CYCLE  
TERMINAL

Projet mené par : Rémy BESSET.

Collège Edmond Rostand ,La Ravoire (73).  
Lycée Hector Berlioz ,La Côte Saint André (38).  
Collège Barnave, Saint-Egrève (38).  
Lycée du Grésivaudan, Meylan (38).

Inspectrice référente : Évelyne EXCOFFON.

Pratiques pédagogiques innovantes s'appuyant sur les  
ressources institutionnelles et sur les outils mis à disposition  
par les collectivités.

# LE PROJET

Réaliser des scénarii pédagogiques en utilisant les différentes fonctionnalités disponibles dans les ENT (Skolengo "Ma classe en ..", ITOP-OZe , ...), les ressources Maskott de la BNRE)

# ACTEURS

450 élèves / 6<sup>ème</sup> à la 1<sup>ère</sup>

# EFFETS OBSERVES

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÈLÈVES

- Développement de l'autonomie (auto évaluation, gestion du temps, etc.)
- Engagement favorisé
- Développement des compétences numériques

# LES OBJECTIFS

Mener des séances ou séquences souvent scénarisées exploitant les outils disponibles dans un ENT dans la classe et en dehors de la classe en privilégiant les ressources institutionnelles afin de guider l'apprentissage des élèves.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

Développement des compétences numériques

Développement des compétences de scénarisation pédagogique

Mise en place d'un suivi individualisé des élèves (avancement, nombre de tentatives, taux de réussite aux activités H5P)

Proposition des parcours d'apprentissages hybrides intégrant présentiel et distanciel



# DES OUTILS NUMERIQUES DYNAMIQUES AU SERVICE DES APPRENTISSAGES DES ELEVES.

CYCLE 3

Projet mené par : Florian COLOMBAT.

Collège du Revard,  
Grésy sur Aix (73)  
Collège Charles Dullin,  
Yenne (73).

Inspectrice référente : Régine BATTOIS-LOCATELLI.

Pratiques pédagogiques innovantes s'appuyant sur les  
ressources institutionnelles et sur les outils mis à disposition  
par les collectivités.

# LE PROJET

Le projet repose sur la conception et l'exploitation d'un outil numérique utilisable sur tablette (IOS) permettant in situ une différenciation pédagogique et une interactivité favorisant les feedbacks individualisés pour chaque élève.

L'objectif de l'outil étant d'accompagner et d'orienter chaque élève sur son parcours d'apprentissage.

## ACTEURS

4 Classes / 92 élèves / 6<sup>ème</sup>

## EFFETS OBSERVES

### SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

- L'utilisation de l'outil a eu des effets bénéfiques sur les apprentissages des élèves. En effet l'outil favorise l'autonomie des élèves car ils ont un accès rapide à des ressources.
- L'outil facilite une déstructuration des séances d'EPS car l'élève est acteur de ses apprentissages ; il apprend à apprendre. Cela concourt à l'accès de compétences du Socle Commun (Domaine 2).
- Il favorise également les interactions sociales entre élèves grâce à la co-observation et la co-évaluation et permet ainsi des échanges, des débats et une réflexion autour de leurs apprentissages.
- Il développe aussi un usage éclairé et raisonné du numérique.

# LES OBJECTIFS

Notre volonté a été de développer une utilisation signifiante du numérique pour les élèves. Pour cela nous avons conçu un outil permettant un usage accessible et ludique pour les élèves. Mais également un usage pragmatique du numérique afin de permettre aux élèves d'apprendre grâce au numérique.

Nous avons visé deux objectifs :

Permettre et favoriser la différenciation pédagogique.

Faciliter l'accès immédiat aux feedbacks par une interactivité enrichie.

Ces deux objectifs ont eu pour but principal d'accompagner et de guider chaque élève dans ses apprentissages.

Le projet a induit une transformation des pratiques enseignantes car l'utilisation de l'outil numérique implique une dévolution du problème ; l'élève est acteur de ses apprentissages. Dès lors l'enseignant est davantage disponible pour les élèves et son rôle est d'éclairer leur parcours d'apprentissage.

L'appropriation de l'outil a nécessité de la part des enseignants un apprentissage mais cela s'est déroulé facilement et il devient une nouvelle routine de fonctionnement au cours du cycle d'enseignement.

Également, il induit une démarche d'équipe pédagogique par la réflexion et l'utilisation d'un outil commun.

Il favorise ainsi les échanges et l'optimisation des objectifs pédagogiques au sein de l'équipe EPS.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES



PROJET

VIDEO

